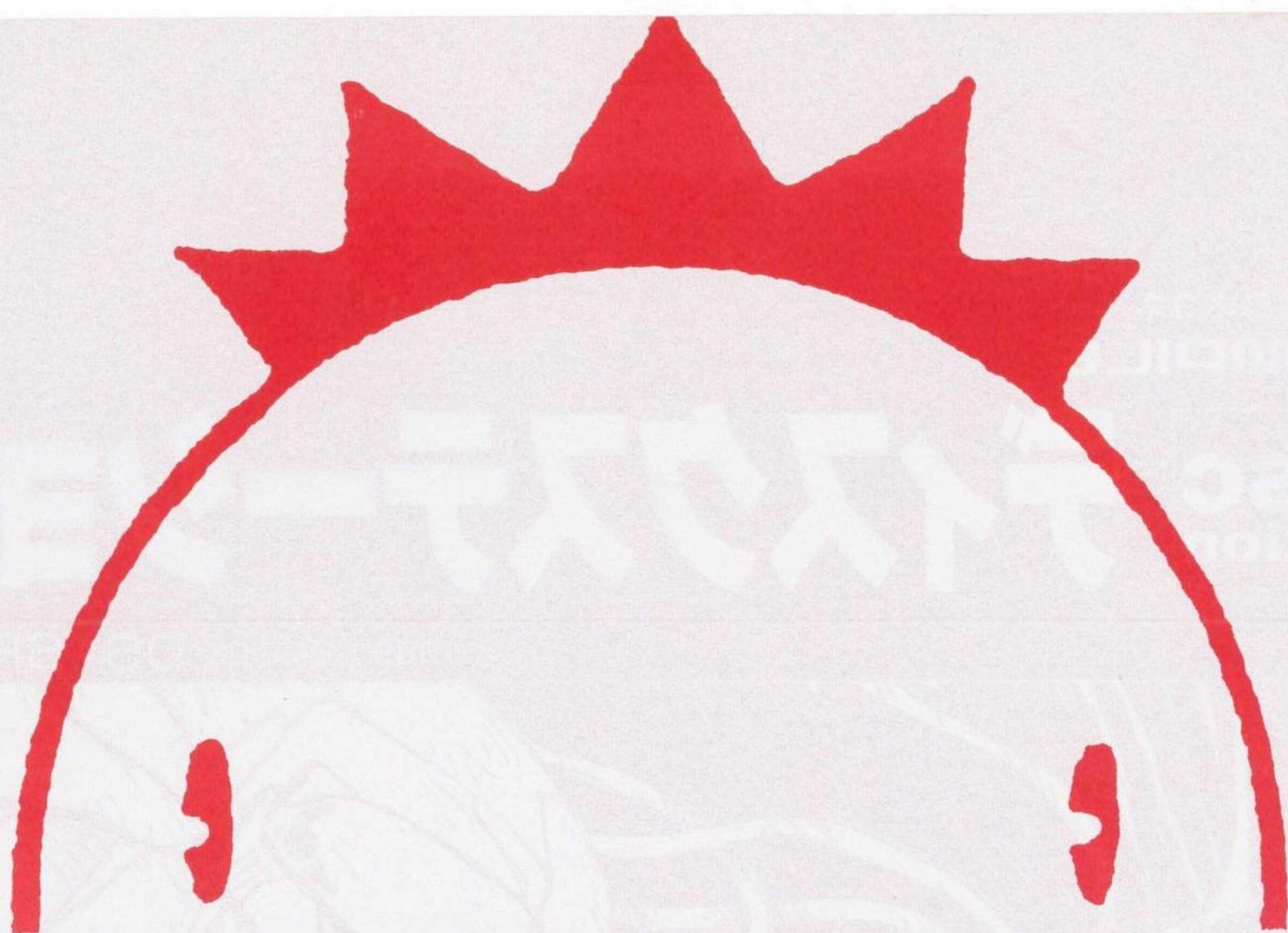
のーみそコネコネ
COMPILE

Disc station

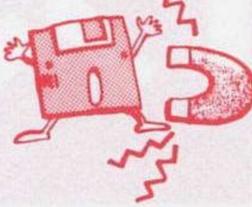
ディスクステーション

 DS♯SP4

USER'S MANUAL 取扱説明書

VRAM128K
MSX AUDIO
対応

はじめに　～取扱注意～

このたびは、ディスクステーション・スペシャル秋号をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。楽しく遊んでいただくため、この取扱説明書をよくお読み下さい。

	太陽の光が直接あたる所やほこりの多い所に置かないで。		まちがっても、分解などしないように。
	水などをこぼさないで。		この部分を手でさわったり、よごしたりしないで。
	落としたり、ぶつけたり、強いショックをあたえないで。		磁気のあるものは、ちかづけないで。

Software Technology & Communication

Disc station

© 1989 COMPILE
THANX, FRIEND, PLEASE, ENJOY

ゲームを始める前に

●本製品に入っているもの

①ディスク・3枚
②マニュアル・1冊
③アンケートハガキ・1枚

●ゲームを始める前に

①ゲームディスクを、ドライブにセットします。ディスクが2基以上搭載されている機種では、Aドライブにセットしてください。
②FMパナ・アミューズメント・カートリッジを差し込むと、FM音源による、よりすばらしいサウンドがお楽しみいただけます。
③電源をいれると、各ゲームのタイトル画面が始まります。

CONTENTS

DSソフトウェアスクール作品募集

賞

賞	賞金
金賞	30万円
銀賞	10万円
銅賞	5万円
努力賞	3万円
奨励賞	1万円

入賞作品で、DSに掲載が適切だと思われるものは、DSに掲載されます。
また、パッケージ・ソフトとして販売される場合もあり、その場合は当社規定の印税が支払われます。
入賞作品は、コンパイルクラブ誌上で審査委員がアドバイスを加え、紹介します。
プログラムは、MSX2またはMSX2＋で動くもので、ディスクに保存したもの。
未発表のオリジナルプログラムであること。部分的にでも他人のものをコピーしたものや二重投稿はだめ。
プログラム内容は、まったく自由です。

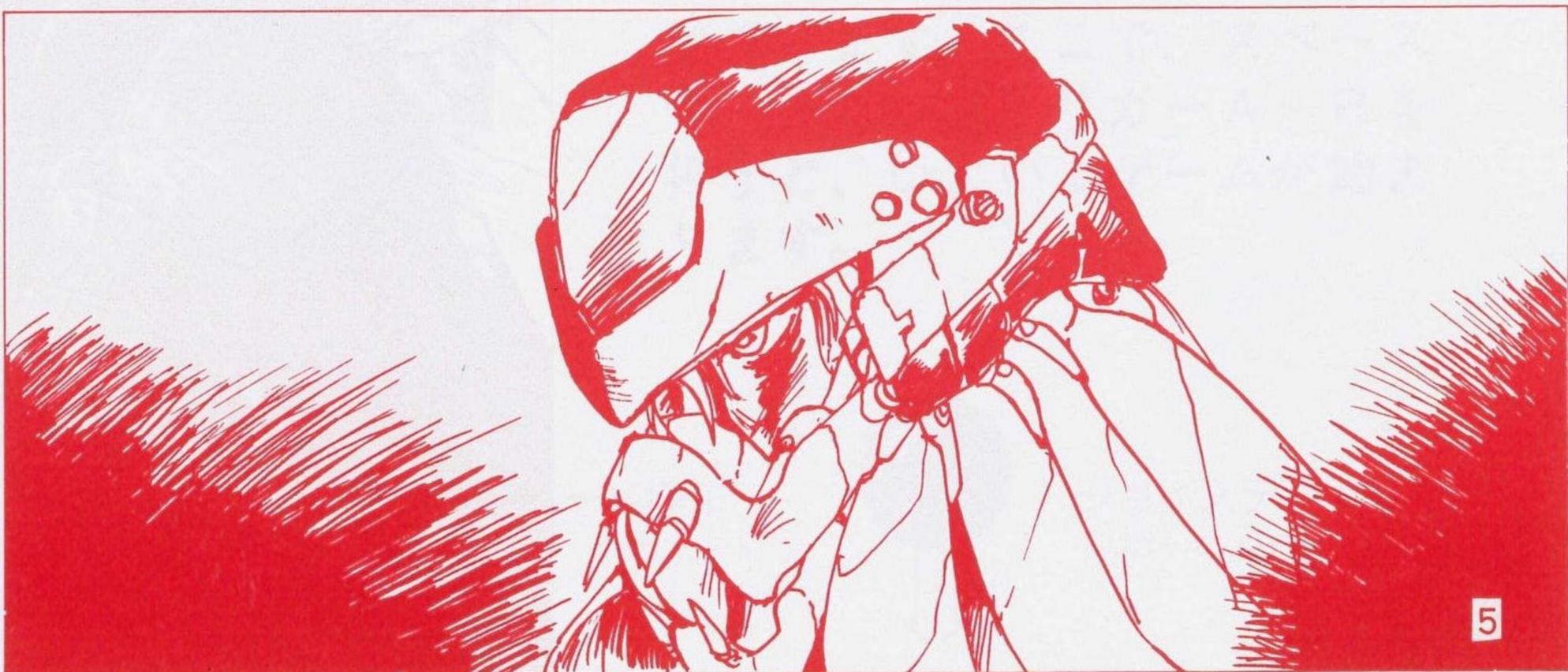
●応募上の注意

1. ディスクシールに、①タイトル②本名／ペンネーム③年齢／学校名・勤務先④住所／郵便番号⑤電話番号をていねいに書いて、ディスクに貼って下さい。
2. 実行方法・遊び方・氏名・電話番号等を記入した手紙の左肩を閉じて同封して下さい。
3. 郵送する時は、郵送料を郵便局等で確認し、正確に切手を貼って下さい。
4. 返却はできませんので、コピー等をした上でお送り下さい。
5. 作品批評を希望される方は、返信用として、72円切手を貼った定形封筒に住所・氏名をていねいに書いて同封して下さい。

入賞者は、㈱コンパイルと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。

あて先
〒732
広島市南区大須賀町17－5
シャンボール広交210号
㈱コンパイル「DS・SS」係

STORY

　これは、世界統合防衛機構のパイロット、レイ・ワイゼンが、アレスタに乗り込み、ＤＩＡ５１とそれが生み出した奇形植物と闘っていた時代に起こった、別の次元にある地球での物語である。
一発の流星によって引き起こされた　巨大地震の発生以来、ここ、ムロマチ・シティには奇妙な事件が続出していた。
　ムロマチ・シティの環境維持を行っているコンピューター、イディア５１を内臓しているムロマチ・カステルの周辺部で、昨日までは正常だった人々が、急に暴れ始めると言う事件が多発し始めたのである。ムロマチ・シティは生体工学の発達した都市で、体の一部、または全身をサイボーグ化した者も多く、そのような者が暴れ始めると、完全武装したシティー・ポリスでさえ、対処に苦労することが多かった。
　彼らを鎮圧した後、その体内を調査すると、驚くべき事実が判明した。彼らの脳の中枢部は空洞になっており、神経組織はズタズタになっていた。まるで何かが脳の中に入り込み、その人間を操っていたかのように……

時を同じくして、ムロマチ・シティには奇妙な噂が流れていた。暴徒と化した人々を、異様な仮面をつけた人物が、次々と倒しているというのである。その人物を目撃した人の中には、昔の資料で見た“ニンジャ”と呼ばれた、特殊な暗殺者の姿のようだったと言う者もいた。また、その人物は、自らの事を「アレスタ」と名乗ったとも言うらしい。

果たして、ムロマチ・シティでは、今、何が起こりつつあるのか？人々を操っているのは何なのか？そして、自らを「アレスタ」と呼ぶ謎の人物の正体は？

今、ムロマチ・シティは、大いなる嵐の渦中に飲み込まれようとしていた。

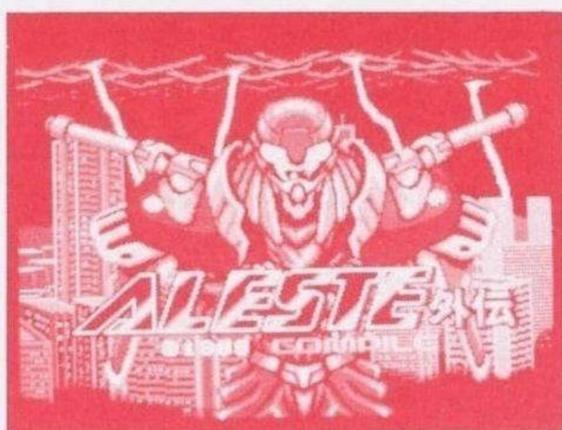
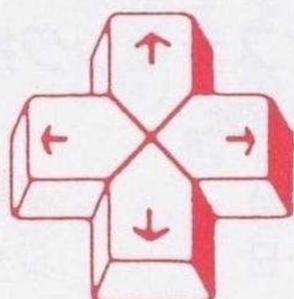
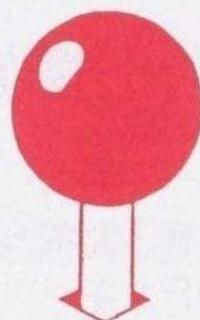
アレスタ外伝

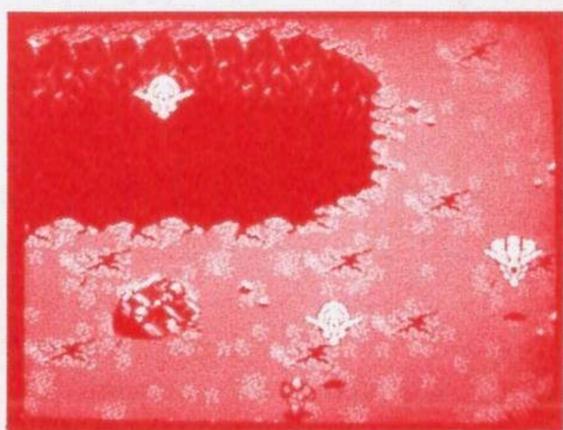
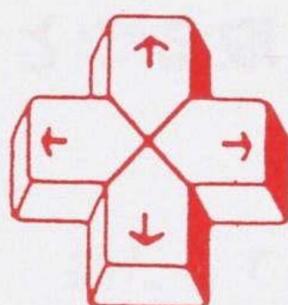
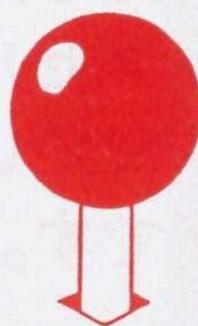
忍者シューティング基本システム

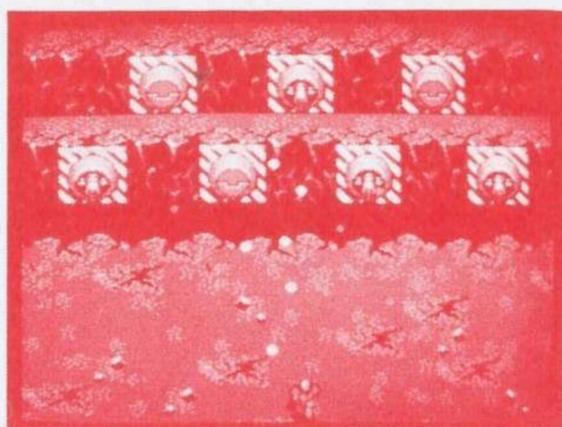
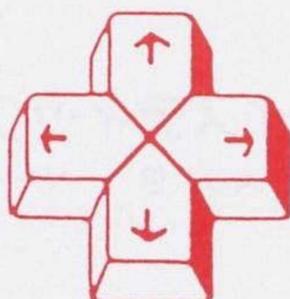
君はアレスタと名のる謎の忍者を操り、この荒れ果てた街に平和を取り戻すのだ！
アレスタは以下の事をすると、やられてしまいます。

- ●穴に落ちる。
- ●敵の射つ弾に当たったり、体当たりされる。
- ●スクロールで障害物にはさまれてしまう。

また、アレスタは、ある敵を倒すと出てくる『力』と印されたパワーアップカプセル（ｐ．８参照）を取ることにより、レベルアップされていきます。
※ゲームは、全５面です。

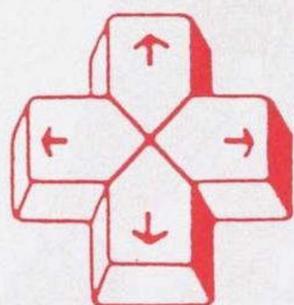
■オープニング■

ディスク（ＤＳ#ＳＰ４－１）をドライブに入れ、本体の電源を入れると、オープニングデモが始まります。ここで、スペースキーまたは、トリガーＡ・Ｂを押すと、いよいよゲームが始まります。

キーボード操作
スペース　ゲームスタート

ジョイスティック操作
トリガーＡｏｒＢ　ゲームスタート

■ゲーム画面■

ゲームは、縦スクロール型のシューティングゲームです。アレスタを8方向に操り、向かって来る敵を、打ち倒して下さい。

キーボード操作
8方向に移動
『Z』キー　攻撃
『SHIFT』キー　ジャンプ
『STOP』キー　一時停止／得点表示

ジョイスティック操作
8方向に移動
トリガーA　攻撃
トリガーB　ジャンプ

■BOSS■

ある程度、画面が進むとスクロールが止まり、その面のボスが登場します。今までのザコキャラと違い、何発も当てないと倒せないのでガンバって下さい。
ボスを倒すと、その面はクリアです。

キーボード操作
8方向に移動
『Z』キー　攻撃
『SHIFT』キー　ジャンプ
『STOP』キー　一時停止

ジョイスティック操作
8方向に移動
トリガーA　攻撃
トリガーB　ジャンプ

■GAME OVER■

敵にやられたり、障害物にはさまれてアレスタの残りが無くなるとゲームオーバーになります。ゲームオーバーになると、左のような画面になり、ゲームの続きをするか聞いてきます。
※しばらく、ほおっておくとタイトルに戻ります。

キーボード操作
上下に移動
スペース　決定

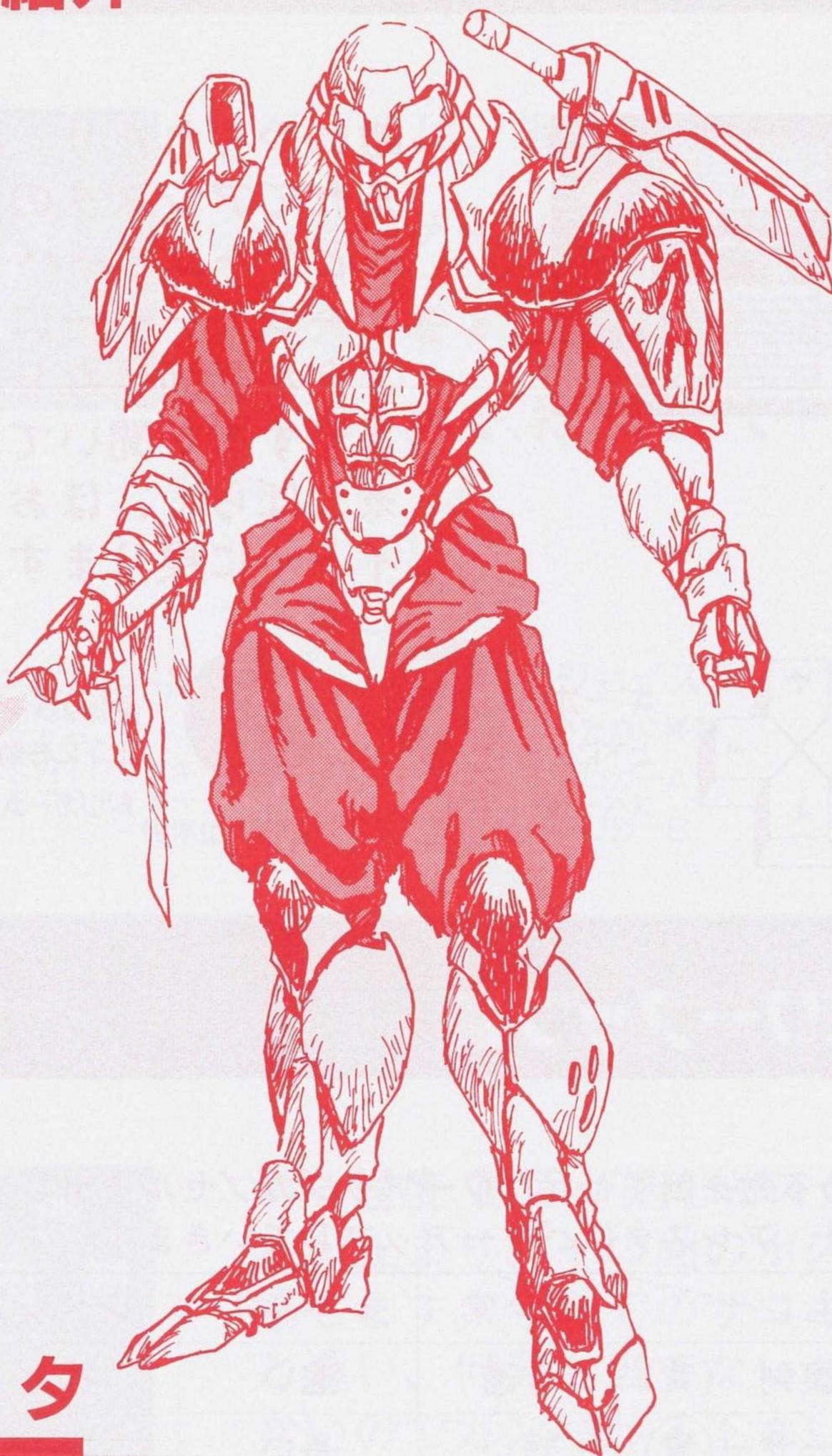
ジョイスティック操作
上下に移動
トリガーＡｏｒＢ　決定

■パワーアップ■

ある敵を倒すと、パワーアップカプセルを出します。これを取り、アレスタはパワーアップしていきます。

	通　常	レベル1	レベル2	レベル3
手裏剣　（黄）	3連	速い	拡大	貫通
レーザー（青）	短い	長い	速い	長い
火炎　　（赤）	3連	速い	速い	横振り
分身　（水色）	×1	×2		

●各アイテムをレベルアップさせて、ちがうアイテムを取るとそのままのレベルで攻撃できます。
（例）手裏剣をレベル3までパワーアップさせて、レーザーを取るとレーザーのレベル3で攻撃できます。
●アレスタは、1回ミスすると手裏剣の通常弾に戻されます。

キャラクター紹介

アレスタ

性別、年齢等、一切不明。
自らのことを「アレスタ」と呼ぶこの男は何者なのか？この地球の人間ではないという噂もあるが、果たして……

アレスタ：データ

身長	2m（プロテクター装着時：以下同）	最大走行速度	80km／時
体重	90kg	最大跳躍距離	30m
握力	300kg	作戦行動時間	無限
反応速度	常人の20倍		

イディア・ガーディアン

イディア・ガーディアンとは、イディア５１の中枢部を守る三人衆のことである。彼らがなぜイディア５１を守っているのかは不明。

ライノソロス

全身の筋肉を強化しており、常人の５０倍の力を持つ。手に持っているのは重力球で、回転させることにより、さらに強大な重力波をうみだす。

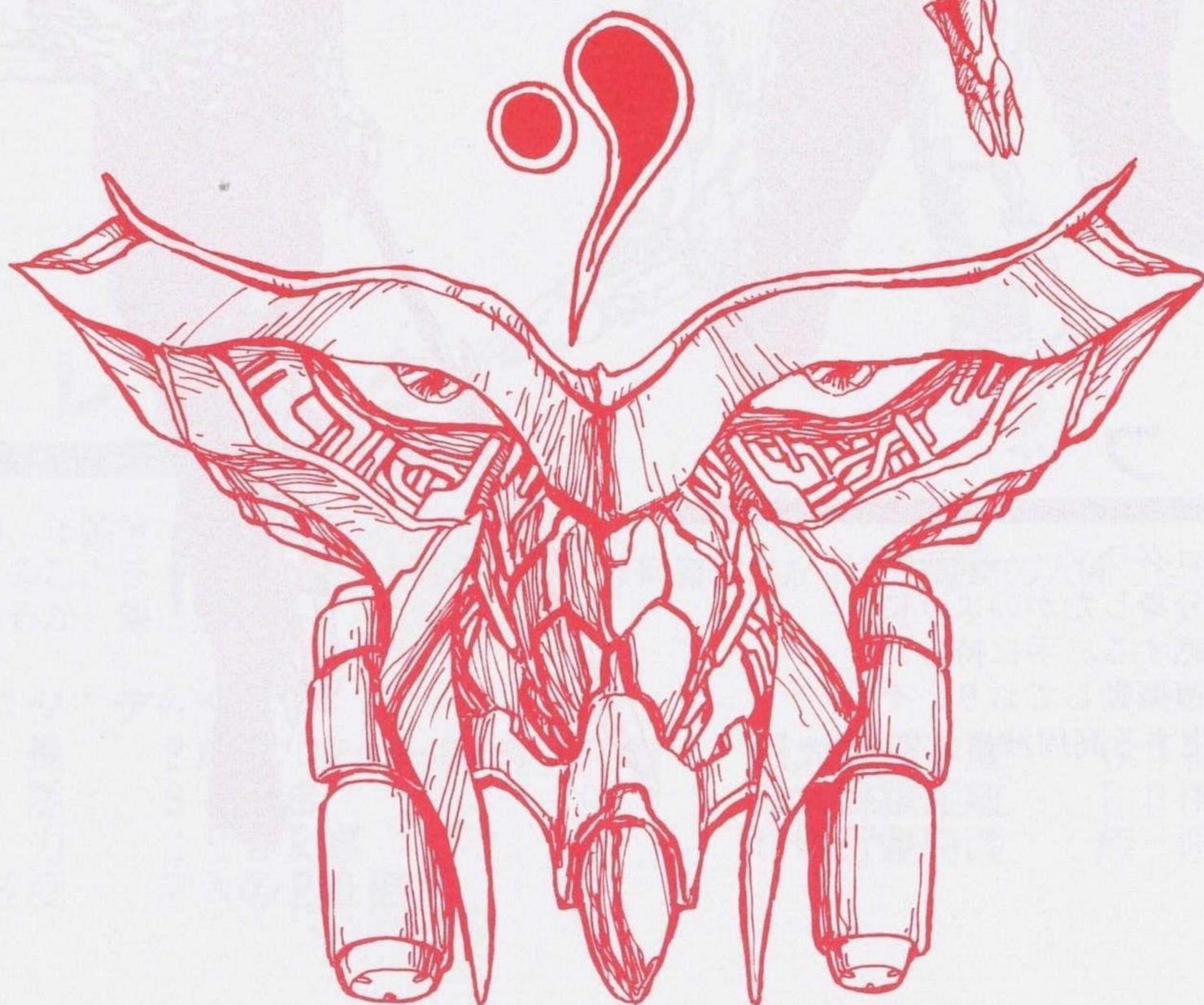
シルフ

加速装置とホログラフィー発生装置を装備し、分身したかのように見せ、敵を幻惑する。手に持った槍の穂先は高速振動しており、それによって発生する高周波により、敵を粉砕する。

バルローグ

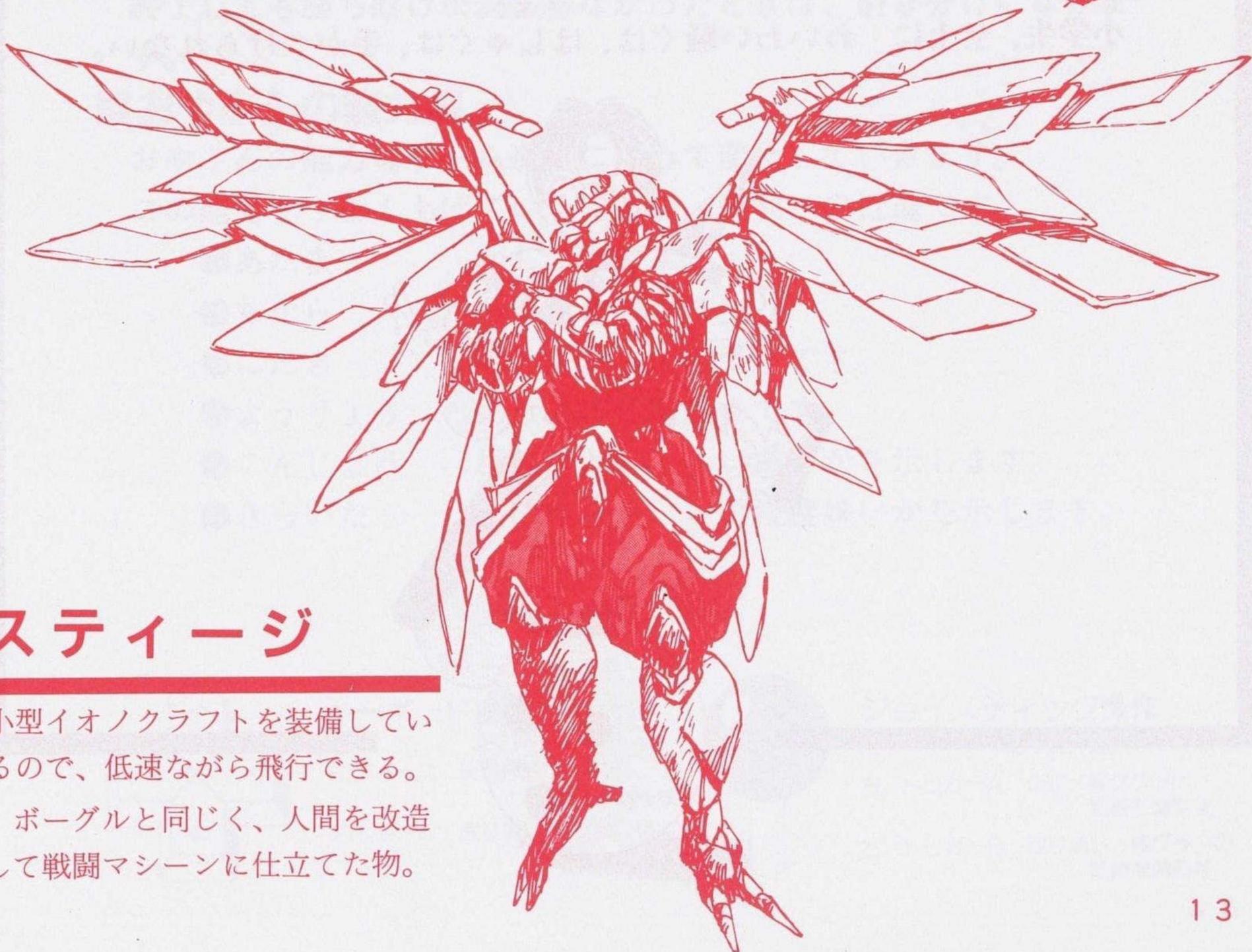
体を覆うプロテクターにイオノクラフトを内蔵しており、自由に飛行することが可能。強力な生体レーザーを発射する。

イディア５１

イディア５１の中枢部にいると言われている謎の人物。なぜ彼が環境維持コンピューターのイディア５１と同じ名を名乗っているのかは不明。彼が本当に人間なのかさえも明らかにされていない。他の惑星からやって来たとも言われているが……

ボーグル

その正体は人間であったが、何かに操られているため、自らの意思を持たない究極の殺人マシーンと化している。

バンダースナッチ

　ドーベルマンをサイバネティック技術による戦闘マシーンに仕立てた物。
　普通の人間ならば、その一撃で即座に絶命してしまう。

スティージ

小型イオノクラフトを装備しているので、低速ながら飛行できる。
　ボーグルと同じく、人間を改造して戦闘マシーンに仕立てた物。

ちるどれん　うぉーず

世の中は大きく動いていた。

巧妙な作戦が展開され、泣き出すものも現れる始末。

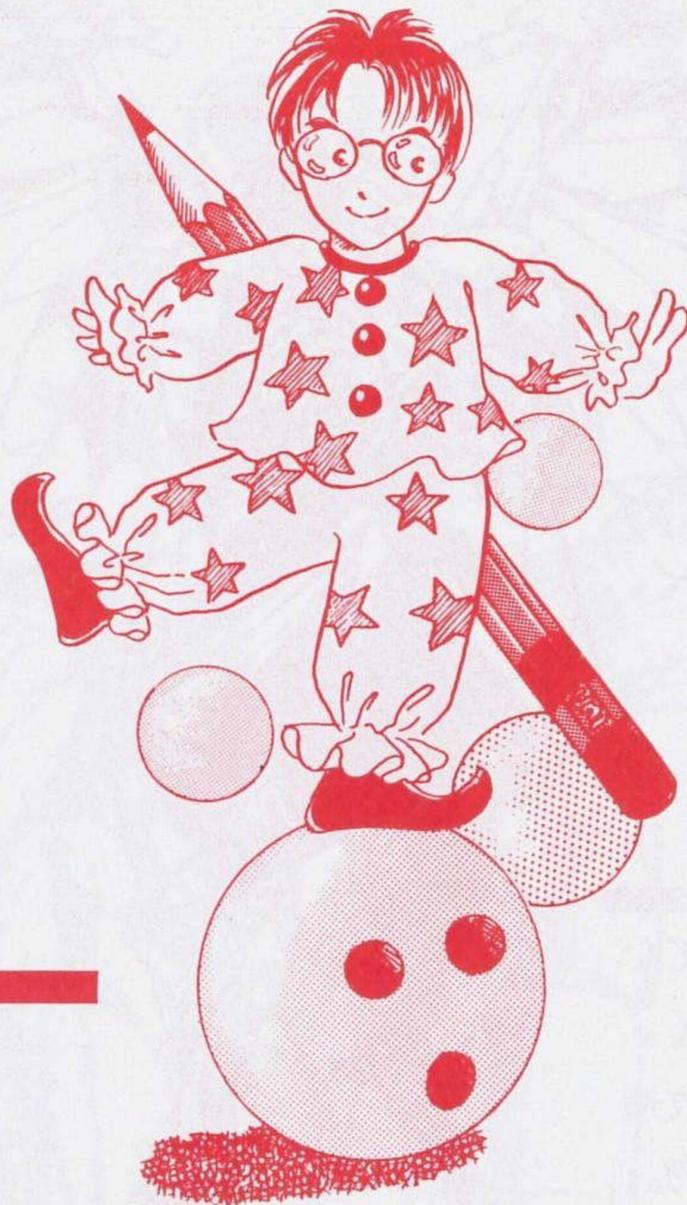
たくさんの友達を作らんとする子供たちの時代。

正確な時は不明、所も不明。

だが、しかし、あの頃のあの場所で、ぼくたちは戦い始める。

子分を集めるのだ。それこそが、ぼくたちの目的。

天下大きく揺らぎ

小学生、全土に　わいわい騒ぐは、はしゃぐは、手がつけられない。

■はじめに■

ドライブにディスク（DS#SP4－2）を入れ、CTRLキーを押しながらゲームを立ち上げます。初めにタイトル画面が出てくるのでスペースキーを押してください。

■名前の入力■

まず自分の名前を入力します。

入力は［キーボード］で打ち込んでください。打ち込んだら［リターンキー］を押します。その時に打ち込んだ名前で、自分の顔も自動的に決定します。

■ゲームのルール■

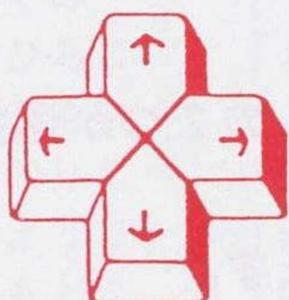
おやぶん5人（自分も含める）が順番に1回ずつコマンドを入力していき、それを4回繰り返すとイベントが起こります。これで1ケ月経過となります。

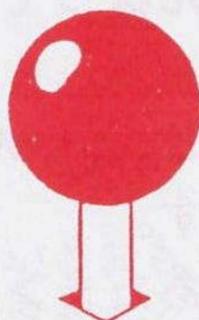
そして、子分を15人以上集めると勝ちです。しかし、他のおやぶんが子分を15人以上集めると負けになります。また、2月が終了しても勝ち敗けが決まらなかったときは、引き分けになります。

■おやぶんの能力■

おやぶんの能力はゲーム進行によって変化していきます。

この能力をうまく上げていくことが、勝利への近道です。

- ●あたま　かしこさです。
- ●ちから　ちからの強さです。
- ●にんき　みんなからの人気度です。
- ●ようりょう　ようりょうの良さです。
- ●こんじょう　根性がどのくらいあるかを示します。
- ●きらいだ　どの親分を、どの程度嫌いかを示します。

キーボード操作

上下	コマンド選択
右/スペース	決定/棒グラフの数値を増やす
左/リターン	取り消し/棒グラフの数値を減らす

ジョイスティック操作

上下	コマンド選択
右／トリガーA	決定／棒グラフの数値を増やす
左／トリガーB	取り消し／棒グラフの数値を減らす

■コマンド■

●けんか　　(わるぐち／なぐる／おおげんか)
●プレゼント　(おやぶんへ／こぶんへ)
●はなし　　(かげぐち／かんさつ／ひきぬき)
●くんれん　(べんきょう／うでたてふせ)

◆けんか

けんかを選択すると、[わるぐち][なぐる][おおげんか]の3つが選択できるようになります。

●わるぐち　相手の＜にんき＞を下げます。
●なぐる　相手の＜ちから＞を下げます。
●おおげんか　相手の＜ちから＞＜あたま＞＜にんき＞を下げます。

◆プレゼント

プレゼントを選択すると、[おやぶんへ][こぶんへ]の2つが選択できるようになります。

●おやぶんへ　おやぶんの自分に対する＜きらいだ＞を下げます。
●こぶんへ　こぶんの＜しんらい＞を下げて、ひきぬきを成功しやすくします。

◆はなし

はなしを選択すると、[かげぐち][かんさつ][ひきぬき]の3つの選択ができるようになります。

●かげぐち　＜きらいだ＞を変化させます。たとえば、まなぶくんと一緒に、つよしくんのかげぐちを言うと、まなぶくんは、つよしくんを嫌いになっていきます。
●かんさつ　おやぶんの状態を見ることができます。
●ひきぬき　こぶんを引き抜いて、自分のこぶんにします。「いやだ」とゆーふーな返事の場合は、引き抜くのは、難しいでしょう。でも、「うーん、どうしようかなー」とゆーふーな返事の場合は、もうひと押しです。もう一度チャレンジしたり、プレゼント作戦で、がんばって下さい。

◆くんれん

くんれんを選択すると、[べんきょう][うでたてふせ]の2つが選択できるようになります。

●べんきょう　＜あたま＞＜ようりょう＞が上がります。
●うでたてふせ　＜ちから＞＜こんじょう＞が上がります。

みなさんの紹介です。

友達の性格を知ることは、友達をふやすための１番の方法です。

君のライバルになる４人の友達の紹介です。

つよし　「おれは、つよし。ちからもちさ。おまえなんか、このひとさしゆび１ぽんで、たたきのめしてやる！」

まなぶ　「ええ、がくもんのみちは　けわしいですから、ぼくを　あまり　しげきしないでください。ねにもって、いずれ　いかりが　ばくはつしますよ。」

ゆずる　「へへ、このよは　とりひきさ。プレゼントあげて、みんなから　にんきをえたものがいちばんに　なれるのさ」

ふとし　「ええと、でたとこしょうぶだよーん。もー、さきのこととか　かんがえないよ、ふふーんだ」

その他のお友達です。まずは　男の子から。

けいいち　「えー、ぼく　そんなに　もてないよ」

けんじ　「ふっ。もてるよ、おれは」

たろう　「やきゅうぶのキャプテンやってます、よろしく」

つよし　「サードまもってます。ああ、あのつよしくんとはなまえがいっしょだけど、べつじんだよ」

ひゅうま　「うぉおおお、おれはいまもうれつにもえている！　やきゅうぶほけつです」

ただお　「ただおです」

しげる　「サッカーだいすきです」

ようすけ　「うん、うん、そだね」

ゆうじ　「げろぉぉばぁっ！」

まさと　「はらへった、なにかくれよ」

はじめ　「うん、おなかへったな」

つばさ　「よぉおおおおし」

たつや　「うーん、なにいおーかなー、んー」

しゅうや　「そうです、ぼくは　しゅうやです」

まこと　「がんばってね」

次は女の子です。

りえ　「ゆきちゃんなんか、だいきらいよ」

ゆき　「わたしも　りえちゃんなんか　だぁいきらいです！」

きみえ　「みんな　なかよくしようよ」

くみ　「うん、べんきょうは　たのしいよ」

ひろこ　「きみえちゃんと　なかよしなんだ」

ともよ　「スキーに連れていってほしいなぁ」

のりこ　「けいいちくん　かっこいいな」

ようこ　「けんじくんのほーが　かっこいいとおもうな」

もとこ　「けいいちくんは　よいひとだとおもうよ」

みなこ　「イエイィ！　フゥゥ！　ヒュヒュヒュー」

ちるどれんうぉーず用語辞典

基本的に５０音順に並んでいる。
見出し語の採用方針・ちるどれんうぉーずに出てくる言葉の中で、１９７０年代に小学生でなかった人には分かりにくいであろーと思われるものを採用した。
曖昧な記憶をひきずり出して記述しているので、間違いがあるかもしれない。また地域差があって違うこともあるかもしれない。

［アメリカンクラッカー］
２つのボールを　ひもでつないで中央に指を入れる輪を付けたもの。２つのボールをカチカチカチカチと激突させて遊んだ。失敗して、顔や腕に激突することもあった。

［インベーダーゲーム］
１９７９年に爆発的大人気となるアーケードゲーム。上段からじわじわと降りてくるインベーダーを左右に動かすことができる自機で射って倒すというゲーム。名古屋射ち、レインボー射ちなどの技があった。

［おばけハゼ］
公害で背骨が曲がったようなハゼが出てきた。怖かった。
ヘドロとかＰＰＭとか水銀とか、みょうに頭に焼き付いた。
煙突から黒い煙りがもうもうと上がっていた。

［かみセッケン］
紙のように薄いセッケン。休憩時間になると女の子がこれで、手を洗っていた。

［漢字２００字帳］
１ページに２００文字ぶんのマスメがあるノート。
たくさん同じ漢字を書いていると、みょうな気分になった。何か、宇宙人の文字を書いているような気がしてきた、そのうち、これははたしてエンピツなのか、けしごむとは？　自分自身とは？　宇宙とは何だ？　存在の根源を問い正す哲学的な教材だった。

［牛乳吐き］
笑わされて、鼻から牛乳を出す者もいた。

［口裂け女］
１９７８年から７９年にかけて、大流行した噂話し。
「わたしきれい？」と聞いてくる女の人がマスクを取ると口が裂けていて、襲ってきて、口を裂いたりするとゆー話しだから恐ろしい。

[ゲイラカイト]
本当によく飛ぶタコ。見えないくらいに小さくなるまで高く飛んで、そのまま本当に見えなくなって、もどってこなかったりした。

[幸福行きの切符]
これと四葉のクローバーがセットになったキーホルダーもあった。

[スーパーカーけしごむ]
ほとんど、けしごむとして機能しなかったが、先生に怒られても、これはけしごむですと言いはって、みんな学校に持ってきた。ボールペンのノックする部分で弾き飛ばしてレース大会をした。

[ソックタッチ]
最近は、短い靴下をふんにゃと履いている女の子もいるみたいだけど、当時の美意識は　そんなこと許さなかった。ハイソックスをしゃっきと履いている女の子が　まぶしかった。でも、ハイソックスがずり落ちているのほど醜いものもなかった。そこで、ソックタッチが流行った。靴下の上の部分にあたるスネに１センチぐらいの幅でソックタッチをグルーッと塗ると、靴下がずれなくなるとゆー、靴下止めのノリみたいなものだった。男の子も持っていた。すね毛が、その部分だけ寝ていた。
（ソックタッチは白元の登録商標です）

[トムボーイ]
階段や傾けた板の上をぴよんぴよんと、生き物のように体をくねらせて降りていくバネ。３０００メートルくらいの長い板があればいいのにと思った。

「パッチンガム」
ガムを１枚取ると、パチンと指をはさむとゆーいたずらグッズ。ロッテでなくてロッヂのガムだったりした。

[パンチキック]
ビニール風船の下に重しを入れて、起き上がりこぼしのよーにしたもので、蹴ったりパンチしたりしても、起き上がってくるお子様用サンドバック。よく、帽子かけの釘に刺さって、穴が開いたものだった。しかし、ちゃんと　穴ふさぎ用のシールが付いていた（と思う）。

[ひよこ]
祭りになると神社の階段で、おじさんが、ピンクや青に塗ったひよこを売っていた。成長してニワトリになった「ピー子」ちゃんが　急に行方不明になり、よく考えたら昨日は鳥肉だったよなーなどという事件が続出した。

[ピンクレディー]
１９７６年8月「ペッパー警部」でデビュー、ミーちゃんとケイちゃんの二人組みの大踊り大会がすごかった。新曲のたびに踊りが複雑になり、このまま行けば、アクロバットダンサーキングとして、木下サーカスに入るのではないかと思わせた。

[不思議な指煙り]
ねちねちしたものを人指し指と親指につけ、2本の指をつけたりはなしたりすると、指から煙がでるとゆーもの。自分でやって自分が不思議がって、いつまでもやり続けた。

[変身サイボーグ]
関節で体が曲がり、いろいろなポーズを取ることができた人形。変なかっこうをさせて、ヨガのポーズなどと言ってよろこんでたりしていた。

[ホッピング]
ピョンピョンとぶ遊びだった。何が面白いのかよくわからないが、ずーっとぴょんぴょんしていた。

［もえよドラゴン］
ブルースリーがカッコよい映画。
アチョーとかいって、ヌンチャクのかわりに濡れたタオルを振り回して、まねをした。

［ユニ坊主］
ユニ鉛筆を１ダース買うと、おまけでもらえたボーリングの形のようなけしごむ。ユニボールだと間違えた名称で覚えている人も多い。

［ヨーヨー］
コカコーラのマークが入っているヨーヨーが大流行した。ヨーヨーチャンピオンとかゆー人が、犬の散歩とか世界１周とゆー技を見せてくれた。

［ライダーカード］
カルビー製菓のスナック菓子のおまけ。カード欲しさに、お菓子を買って食べずに捨ててしまうとゆー現象まで起こった。

［ロケットえんぴつ］
１０本ぐらいの芯が、えんぴつ状の透明の筒の中に入っている。芯が折れると、それをお尻から入れて、新しい芯を押出した。人のロケットえんぴつの芯を全部、折ってしまうイタズラ野郎もいた。

参考文献
「ちるどれんうぉーず」製作のために以下の諸図書を参考にしました。
『宝島』ＪＩＣＣ出版局
　　　１９８４　７月号
　　　１９８５　５月号
　　　１９８８　２月号
『オリーブ』株式会社マガジンハウス
　　　１３２号
アダルト・キッズ『ぼくらのヒーロー図鑑』　廣済堂出版局
とりみき『吉田さん危機一発』　株式会社双葉社
泉　麻人『１０Ｙｅａｒｓ　Ｂｅｆｏｒｅ』　株式会社光文社
『１９７０年大百科』　ＪＩＣＣ出版局

韋駄天いかせ男ー戦後編ー

STORY

昭和２０年８月６日８時１５分、一つの原爆が日本の運命を変えたのです。同年同月１５日、長く苦しい大東亜戦争は終わりました。とうとう負けたのです。日本は戦いに敗れたのです。

無条件降伏、占領、米軍進駐・・・！　虚脱と飢えと混沌の中で、私達は新しい時代を迎えようとしています。それは、未曾有の歴史的転換期の訪れであると共に、あの男『いかせ男』の目覚めでもあったのです。

焼けただれた廃墟の中で『いかせ男』は長き眠りから目覚めたのです！

あなたは知っていますか？あの『いかせ男』を・・・そして伝説の鬼バ○ブ地獄１号を・・・！

私の恋しい日本国民よ！！　私だ！！　いかせ男だ！！

そこでは、誰もが飢えていた・・・・

HOW TO PLAY

- ゲームを立ちあげると、タイトル画面がでるのでスペースキーを押してゲームをはじめてください。
- このゲームは、『いかせ男』が喋れる１００×３の言葉を女の子が反応するように組み合わせる、言葉合わせゲームです。
- まず、セリフをスペースキーを押しながら進めていき、画面に数字とカーソルキーがでたら言葉合わせの始まりです。［０］－［９］で数字、［カーソルキー（左右）］で前後、［ＲＥＴＵＲＮ］または［ＳＰＡＣＥ］で決定です。
- もし入力した言葉の組み合わせに女の子が反応するとボルテージメーターグラフが伸び、ボルテージがいっぱいになると、グラフィックが変わります。

製造・販売ファミリーソフト

〒178　東京都練馬区東大泉６－27－25　サンハイツ大泉205号　Tel(03)924－5727

CRIMSON II

STORY

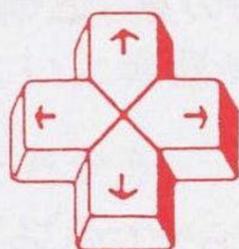
かつてこの世界を支配していた凶悪な『クリムゾン』に立ち向かった３人の勇者がいた。古き勇者、イザベラ、アーノルド、彼らが『クリムゾン』を倒してから５０年後。平和になった世界を、また邪悪なものが覆いつくそうとしている。
ノーボリの町の長老は、ある日不吉な流れ星を見た。悪の復活の前ぶれを感じた長老は、ひとりの若者を呼んだ。彼はその父からゆずりうけた不思議な玉を持っていた。
言い伝えによれば、それぞれに宝玉を持つ５人の勇者が世界を平和にみちびくという。若者は、聖なる勇者としての運命を受け入れ、残る４人を捜し出し、邪悪なるものを滅ぼすために旅立つ。
同じ頃、残る４人の勇者たちもそれぞれに啓示を受け、聖なる勇者が現れるのを待っていた。

戦士ゴーバス・・・・・老戦士アーノルドから光の玉をもらったゴーバスは、アバの神殿で成人の儀式を受ける。そこで神の声を聞いたという神官に従い、聖なる勇者を待つことになる。
僧侶リーマ・・・・・・僧侶になるための寺院での修業を終えたリーマは、さらに厳しい修業をするためにイリアス山の頂上に向かう。そこで彼も勇者の来るのを待つことになる。
魔法使いマーロン・・・名高い魔法使いの弟子になろうと決心したマーロンは、パンロン山に向かい、そこで自分の運命を知る。
女戦士ナターシャ・・・女戦士イザベラの弟子であるナターシャは、ある日不思議な夢を見た。大勢の人が助けを求め、自分の名前を呼んでいるのだ。ナターシャは師匠イザベラに会い、彼女もまた聖なる勇者を待つ身となった。

DSver.

『クリムゾンII』では、主人公を含む５人の登場人物それぞれにシナリオが用意された、新しいゲームシステム（マルチシナリオリンク方式）を採用しました。つまり、プレイヤーは初めから主人公としてプレイするのではなく、４人の仲間が、それぞれのシナリオをクリアしたあと、初めて主人公としてプレイすることになります。
ゲーム中では『戦士ゴーバス』『僧侶リーマ』『魔法使いマーロン』『女戦士ナターシャ』『聖なる勇者』と５つに分かれていますが、ディスクステーションでは、その第１のシナリオ『戦士ゴーバス』の部分が入っています。あなたはゴーバスとして、“アバの神殿”へ行き、成人の儀式を受けることになります。
ゴーバスの家からスタートし、アバの神殿まで行けばゴーバスのシナリオクリアです。
※ディスクステーション版では、セーブできません。

©クリスタルソフト

操作方法

キーボード操作

ゴーバスを上下左右に移動／カーソルを上下に移動

スペース／リターン・・・・・・コマンドウインドゥ表示／決定

ＥＳＣ／ＧＲＡＰＨ・・・・・・・・・・・・・・・キャンセル

ジョイスティック操作

ゴーバスを上下左右に移動／カーソルを上下に移動

トリガーＡ・・・・・・・・・・コマンドウインドゥ表示／決定

トリガーＢ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・キャンセル

ＧＡＭＥ画面

ゲームの画面のうち、右上のウインドゥには、ゴーバスの名前と、おもなデータが表示されます。

●ＬＶ（レベル）は、その人の現在のレベルです。
●ＨＰ（ヒットポイント）は、今の体力です。０になると死んでしまいます。
○ＭＰ（マジックポイント）は、魔法を使うための精神的な力です。ゴーバスは魔法が使えないので、常に０です。
※これらの表示は、普通は白ですが、からだに毒が入ると緑色、恐怖状態だと水色、死ぬと赤で表示されます。

コマンド

ゲーム中にスペースキーまたはリターンキーを押すと、画面にコマンドウインドゥが出ます。
ここで、ゲーム中のコマンド（命令）を選ぶことができます。

●ゲームへ・・・・・ゲームにもどります。（キャンセル）ＥＳＣキーまたはＧＲＡＰＨキーを押しても同じです。
●まほう・・・・・・ゴーバスは使えません。
●どうぐ・・・・・・くすりなど、使える『どうぐ』の中からどれを使うかを決めます。また、すてることもできます。
●そうび・・・・・・持ち物の中でも武器、よろい、たて、かぶとは、装備（身につける）しなくては役に立ちません。どれを装備するのかを決めます。
●ステータス・・・・ゴーバスのデータを見ます。また、持ち物の中で装備しているもの、自分では使うことのできない『アイテム』なども表示します。
●システム・・・・・戦闘メッセージのスピードを変えることができます。

使うことのできる道具

『クリムゾンII』では、持ち物の中で、自分で使うことのできるものを『どうぐ』と呼びます。
ゲーム中に登場する道具を紹介します。

●きずぐすり・・・・・・ＨＰをある程度回復させます。
●どくけし・・・・・・・からだに入った毒を消します。(毒がからだに入ったままでは、１歩あるくたびにＨＰが減っていきます)
●とっこうやく・・・・・ＨＰをＭＡＸまで回復、『どくけし』の効果、恐怖をとりのぞく、という３つの効果を同時に与えます。
●いんせきのかけら・・・最後にあるいて立ち寄った町にワープして戻ります。
※以上の４つは、使うとなくなってしまいます。

ステータス

左上のウインドゥには、その人のくわしいデータが表示されます。
右下の小さなウインドゥは、お金の合計です。
下のウインドゥは、自分の持ち物のうち、"宝玉"など『どうぐ』として使えないものや、カギなど自動的に使われるものを、まとめて表示します。

ＭＡＸ　ＨＰ(マックスヒットポイント)
●ＨＰ(体力)の最高値です。町のホテルに泊まると、この数まで、ＨＰを回復させることができます。

ＭＡＸ　ＭＰ(マックスマジックポイント)
●ＭＰ(精神的な力)の最高値です。ゴーバスは魔法を使えないので、常に０です。

ＳＴＲ(強さ)
●ＳＴＲが増えると、戦闘のとき敵にあたえるダメージが、より大きくなります。また、ＳＴＲは装備している武器によって変わります。

ＤＥＦ(防御力)
●ＤＥＦが増えると、敵の攻撃を受けても、自分のダメージが少なくなります。また、ＤＥＦはそうびしているたて、よろい、かぶとによっても変わります。

ＤＥＸ(俊敏性)
●ＤＥＸが増えると、敵の攻撃を受けにくくなります。

ＥＸＰ(経験値)
●ＥＸＰが増えると、ＬＶ(レベル)が上がり、よく強く成長します。

そうび
●今、その人が装備している武器、たて、よろい、かぶとが表示されます。『そうび』していないと、何も表示されません。

システム

コマンドで『システム』を選ぶと、『テキストスピード』と表示されますのでもう一度、スペースキーを押します。
『テキストスピード』では、戦闘中のメッセージのスピードを変えることができます。
『ＬＯＷ』がゆっくり、『ＭＡＸ』が最高速です。読みやすいスピードに合わせてください。
※町などで会話のスピードは変わりません。

戦　闘

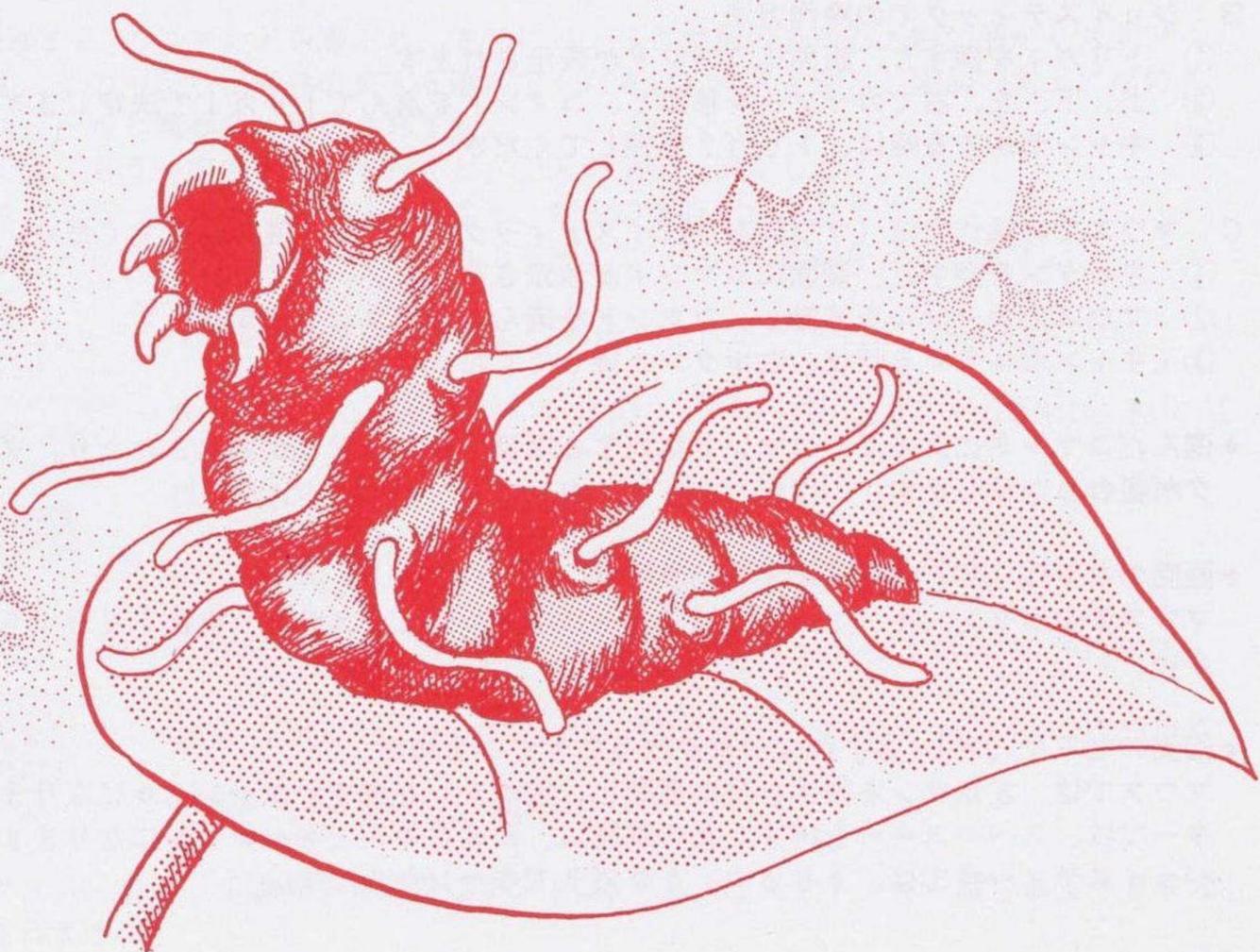
冒険の途中、モンスターにであうと、画面にはモンスターの姿が表示され、いよいよ戦闘が始まります。

●たたかう・・・・・・・・『戦う』を選ぶと、次に行動を決めます。
●にげる・・・・・・・・・運がよければモンスターから逃げることができます。
●オートキー・・・・・・自動的に攻撃になり、戦闘が終わるまで続けられます。スペースキーを押せばキャンセルされて、敵の攻撃が終わったら、『COMMAND？』に戻ります。

『たたかう』を選ぶと画面が変わり、どうやって戦うのか決めます。

●こうげき・・・・・・・・今、その人が装備している武器で敵を攻撃します。
●ぼうぎょ・・・・・・・・攻撃はできませんが、敵からの攻撃を受けにくくなります。
●どうぐ・・・・・・・・・薬を使うときなどに選びます。ゲーム中の『どうぐ』コマンドと同じように、画面にその人の持ちものが表示されます。その中から使いたいものを決めます。

※こちらの行動が決まると、敵への攻撃が始まり、続いて敵からの攻撃があります。敵の攻撃が終わると、また『COMMAND？』に戻ります。

DCコネクション

STORY

・Ｊ．Ｂ．ハロルドの住むバティタウンを代表する名士が死んだ。

“ウォルター・エドワーズ”――リバティタウン警察署長

ＦＢＩの秘密捜査のためにワシントンＤＣに出張中、ケネディの墓の前で遺体として発見された。なぜ殺されたのか詳細は不明。

しかし数日後、容疑者が逮捕された。名前はフレデリック・エドワーズ。そう、殺された被害者の長男である。凶器のピストルも発見された。殺人課の部長トーマス・テイラーは、親友が死んだ事と　その親友の長男が逮捕された事で、毎日イライラしていた。しかも、頼みのＪ．Ｂ．がワシントンＤＣへ行く事をためらっていたからでもある。

ワシントンＤＣ・・・Ｊ．Ｂ．は、その言葉を聞いただけで１０年前の事件を思い出してしまう。それはＪ．Ｂ．の人生を、大きく変えるものであった。もしも　あの事件が無ければ、刑事なんて職業は絶対に選んでいなかっただろう。・・・Ｊ．Ｂ．は悩んでいた。

ついに同僚のキャサリン・ホワイトやテイラーの説得で、ワシントンＤＣに行く事を決意した。しかしそれは事件を解決するためだけではなく、自分の過去と戦うためでもあったように思えた・・・

キー操作について

Ａ：キーボードでの操作方法

① Ｚまたはスペースキーを押すと、画面にコマンドが表示されます。
② カーソルキー上下左右でカーソルを移動し、コマンドを選んでスペースキーで決定します。
③ キャンセルする時は、ＸまたはＥＳＣキーを押してください。

Ｂ：ジョイスティックでの操作方法

① トリガ１を押すと、画面にコマンドが表示されます。
② 上、下、左、右でカーソルを移動し、コマンドを選んでトリガ１で決定します。
③ キャンセルする時は、トリガ２を押してください。

Ｃ：マウスでの操作方法（マウスをジョイスティックポート１に差し込んでください）

① 左ボタンを押すと、画面にコマンドが表示されます。
② マウスでカーソルを移動し、コマンドを選んで左ボタンで決定します。
③ キャンセルをする時は、右ボタンを押してください。

◆選んだコマンドによって、コマンドに対する項目のウインドゥが表示されたり、グラフィックが変わったりします。

◆画面の右下に［▼］マークがでている時は、
マウスの左ボタン、キーボードではスペースキー、ジョイスティックはトリガ１を押して下さい。

◆画面の右下に［▼］［▲］のマークが交互にでている時は、
マウスでは、左ボタンを押すと次の展開に、右ボタンを押すとキャンセルになります。
キーでは、スペースキーを押すと次の展開に、ＥＳＣキーでキャンセルになります。
ジョイスティックでは、トリガ１、トリガ２でキャンセルです。

移動について

◆Ｊ．Ｂのホテルの部屋で「操作に出かける」のコマンドを選ぶと、３つの地区名が表示されます。

◆地区を選ぶと、そのマップが表示され、その地区で行くことのできる捜査地点名が表示されます。捜査地点名を選んでください。

◆マップの上にＪ．Ｂマークが出ているところが、その地区で現在行くことができる捜査地点です。

◆捜査地点名が表示されているときに、キャンセルすると地区名が表示されます。

□マウスの場合のみ
◆マップウィンドウでは
◇ウィンドウ内の行きたいゾーンの上にマウスカーソル（矢印）を移動させ、左クリックすると、指定したゾーンのマップが表示されます。
◇ホテルに戻る場合は、ウィンドウ内のＨＯＴＥＬの上にマウスカーソルを移動させ、左クリックします。
◆マップでは
◇Ｊ．Ｂマークの上にマウスカーソルを移動させ、左クリックすると、地点名がウィンドウで表示されます。そこで、
・ウィンドウを左クリックすると、その捜査地点が表示されます。
・右クリックすると、その捜査地点の選択がキャンセルされます。
◆他のゾーンに行きたい場合は、マップ上に捜査地点名のウィンドウが表示されていない状態で、右クリックをしてください。画面にマップ・ウィンドウが表示されます。

推理コマンドについて

◆このゲームには、犯人を推理しながらゲームを進める推理コマンドの機能がついています。

◆ゲームをはじめる前に、推理コマンドの使用を選ぶと、Ｊ．Ｂのホテルの部屋で「犯人を推理する」というコマンドが出てきます。必ず犯人を推理しながら、ゲームを進めてください。

◆「犯人を推理する」のコマンドを選ぶと、すでにＪ．Ｂと接触のあった人物の顔がリストアップされます。その中から、事件の犯人を選んでください。犯人を選ぶと画面の右上にその人物のプロフィールと顔写真が表示されます。
・マウスでは、もう一度左ボタンを押すと、犯人の選択が決定します。
・キーでは、もう一度スペースキーを押すと、犯人の選択が決定します。
・ジョイスティックでは、もう一度トリガ１を押すと、犯人の選択が決定します。

このマークがでている時は、次のページがあります。マークの上で左クリックで左のページ、右クリックで右のページに移動します。

（マウスのみ）

Washington D.C., the center of the huge power which moved the world. The district remains silent thought it is field, with ugly aspiration and power struggle in reality. In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried, and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.

※ディスクステーションで動作不可能なコマンドは「ディスクステーション版ではできません」と表示されます。
※ＭＳＸ−ＭＵＳＩＣ（ＦＭパック）のみ対応。

テグザー

1．ストーリー

U・D・S・W－0322“レイビナ”は、機密保持のため宇宙空間を航行しながら兵器の開発を行う軍事基地である。ある時、“レイビナ”は航行上に[illegible]の小惑星が浮遊しているのを発見、探査を計画した。が、数万キロまで接近した途端、突然小惑星は強力な磁力を発し、“レイビナ”を惑星軌道上に補足してしまったのである。窮地に立たされた乗組員たちは、直ちに解決策を練った。調査の結果、磁力線は巨大な構造物にのみ作用することが判明、既存の兵器を使用し惑星上にあると思われる磁力線発生装置の破壊を試みたが失敗に終わった。

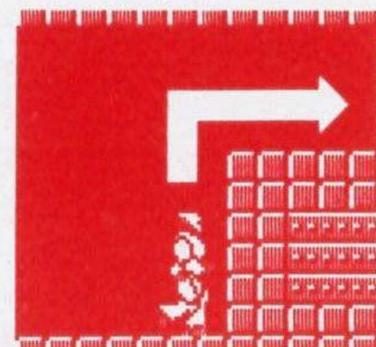
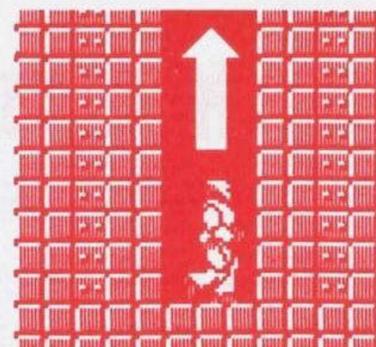
そこで“レイビナ”は開発中の新型兵器ハイパーデュアルアーマー“THEXDER（テグザー＊2）”を始動、一縷の望みをかけ、“ネディアム”と名付けられた小惑星に向けて発進させた。

状況に応じて2タイプに変形可能な高機動メカ“THEXDER”は、2門のビームライフルを装備、飛行形態時マッハ4.1を誇る。また、戦闘形態に可変した時にはオート・エナミー・チェイサーが動き全自動照準で毎秒15発ものビームライフルを発射することができる。また被弾に備え、局部的なバリアを発生して機体を守る。バリアは非常にエネルギーを消費するため、過度の使用は出来ない。戦闘中のエネルギー補給は両胸（飛行時は両翼）に装着されたサプライ・システムにより、敵の爆発敵に放射されるエネルギーを吸収するものである。

君は、惑星内部を探って装置を破壊、脱出しなければならない。“THEXDER”は敵を破壊するのに十分な性能を持っているはずだ。成功を祈る！

＊1：United Develop Space Weapons

＊2：未来の発音は現代と多少異なるため、最も近い表記でこうなる。

図のように一段狭い道路に入るには、[→]と[↓]を押し続けていれば変形後自動的に通路に入ることができます。

ロボットの時に一段上の場所に行きたい時は、[↑]と[→]を同時に押し続けているとジャンプした後で直進できます。

図のような所に落ち込んでしまった時は[↓]を押してすぐに[↑]を押すことにより脱出できます。

2．画面の説明

3．遊びかた

①スイッチを入れ、『THEXDER』のロゴが画面にでたらスペースキーを押してください。ゲームがスタートします。（ジョイスティックがある場合はトリガーを押すとスタートします。）

②テグザーを地形や敵にあわせて変形させ、次々と現れる敵をたおし、エネルギーを補給しながら小惑星、基地の中を進みます。エネルギーをとれる敵は少ないので、いる場所をおぼえておきましょう。

③敵の攻撃はバリアでふせげますが、バリアはエネルギーをたくさん使いますし、一定の時間がたつと消えてしまいます。また、エネルギーが少ないとバリアを使うことはできません。

④基地の中心部にある磁力線発生装置をめざして基地内を進んでください。しかし、基地の中は迷路になっていて行きどまりもあるのでうまく進みましょう。

⑤レベル数は全部で10面です。10面をクリアするとリプレイとなって、ふたたび2面からスタートします。

⑥エネルギーが0％になると全ての機能が停止して、自爆してしまいます。

＊<ポーズ>ゲームの途中で[STOP]キーを押すと、一時中断、もう一度押すとゲームが再開できます。

©ゲームアーツ

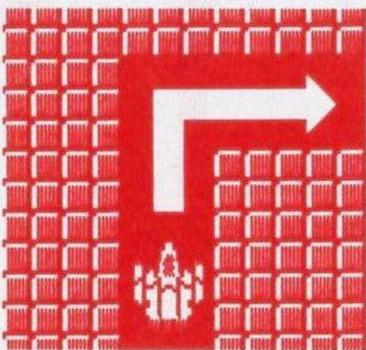
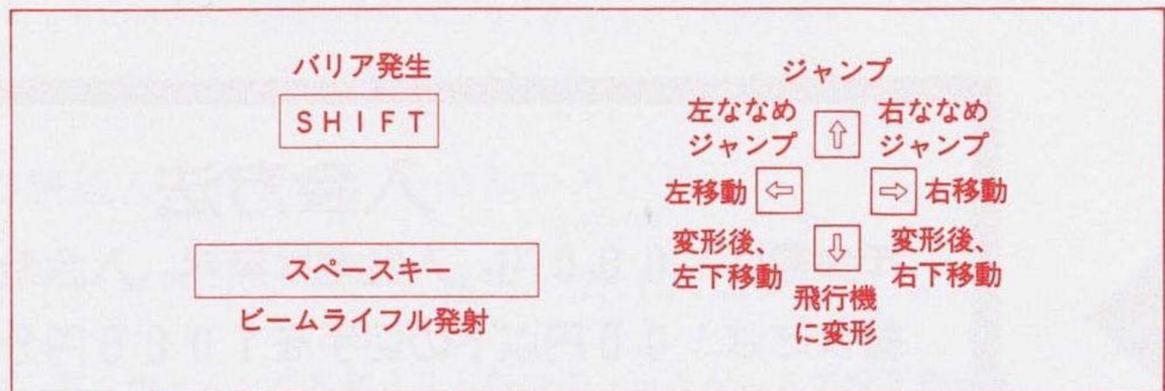
4．操作方法（キーボードの形状は機種により、多少異なります。）

●ロボットのとき

①⇩のキーを押すと飛行機に変形します。飛行機の時の操作は次の項を見てください。

②⇦⇨のキーのどちらかと⇩のキーをいっしょに押しつづけていると、変形したあと飛行形態ですぐにその方向に進みはじめます。

③⇦⇨のキーで左右に動き、⇧のキーでジャンプします。⇦⇨のキーのどちらかと⇧のキーをいっしょに押すと、ななめにジャンプできます。また、空中で方向を変えることもできます。⇧のキーをはなすと落ちはじめます。一度落ちはじめると、地面に足がつくか、敵の上に乗るかしないかぎり、次のジャンプはできません。

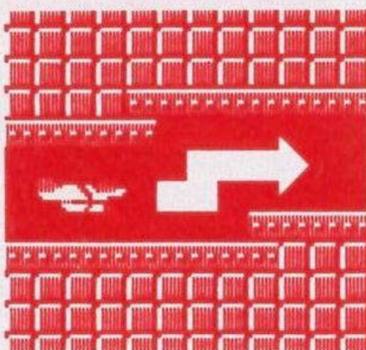
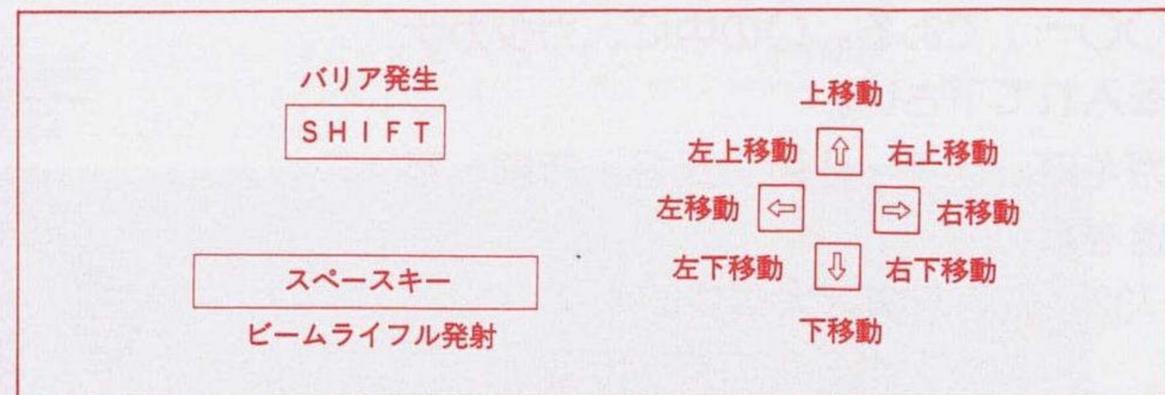
④スペースキーでビームライフルを発射し、シフトキーでバリアを使うことができます。ビームライフルは自動的に敵に向かって発射されます。

直前にある曲り角をスムーズに曲りたい時は、進行方向と曲る方向の矢印キーを押し続ければ通過できます。

●飛行機のとき

①⇧⇩⇦⇨でそれぞれ上下左右に動きます。ロボットと同様にななめに進めます。

②ロボットにもどりたいときは逆噴射、つまり今進んでいる方向と正反対の方向のキーを押すと変形できます。ただし、変形できないようなせまいところでは逆噴射すると飛行機はUターンします。

③敵や壁に正面から（90度の角度で）ぶつかると、保護機能により自動敵にロボットになります。

④ビームライフルとバリアの使い方は、ロボットのときと同じですが、ビームライフルは飛行機の進行方向にしか発射できません。

このような通路はキー操作をしなくても自動的に通過できます。

5．ジョイスティックの説明

●ジョイスティックがある場合は、コネクタ1に接続してください。

●トリガーが1個しかついていないジョイスティックを御持ちのかたは、ビームとバリアの操作をキーボードでおこなってください。

●ロボットのとき　●飛行機のとき

図のような階段状の通路は、⇨と⇧を同時に押し続けていれば自動的に通り抜けられます。

※テグザーは、１９８６年ＭＳＸ１で開発されたゲームです。

入会

コンパイルCLUB入会案内

コンパイルクラブに入会すると、２カ月に一度ゲーム娯楽誌『コンパイルCLUB』が送られてくるぞ。その他に『会員証』、裏情報誌『コンパイルCLUB地下版』など盛り沢山の特典やプレゼントが君をまっている。

入会方法

年会費は１０００円。入会金は無料。入会希望者は定額小為替または１００円以下の切手を１０００円分で

『入会ＫＩＮＧ』の係まで

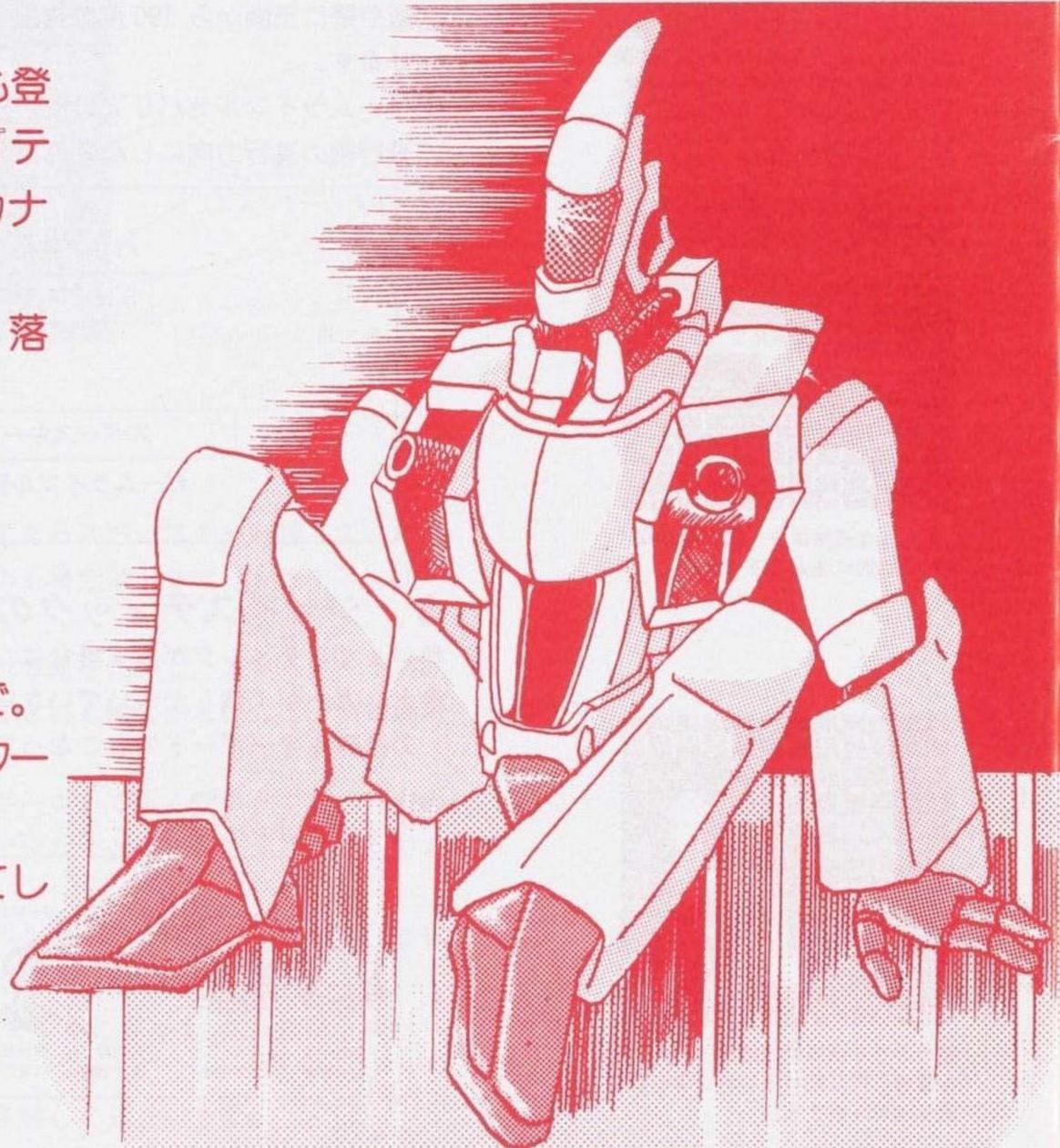
のーみそコネコネ・クイズ

問題・ディスクステーション秋号にも登場した、大興奮のゲームの名前は『テ○○ー』である。○の中に、カタカナを入れて下さい。

ハガキに、答え・住所・氏名・年齢・落書きを書いて、

〒732　広島市南区大須賀町１７－５
シャンボール広交 210 号
株式会社 コンパイル
『テグザーポスタープレゼント』
係まで。

ゲームアーツさんからテグザーのポスターをプレゼント。

正解者の中から抽選で１０名にあげてしまうよ。

BACK NUMBER

バックナンバー紹介

安さ爆発！ここからＤＳが始まった！！
ＤＳ#0　１枚　９８０円税別（アレスタ／ラストハルマゲドン　他）

いよいよ創刊！！ゼビウス遊べるぜ。アレスタもあそべるよ。
ＤＳ#1　２枚組１，９８０円税別（アレスタ／ゼビウス／魔導士ラルバ　他）

ゼビウス・真ゴルベでたのしさ爆発。ラルバは第２話。
ＤＳ#2　２枚組１，９８０円税別（ゼビウス／真・魔王ゴルベリアス／ラルバ２　他）

ファミスタ・ホームラン競争でかっとばせ。ぎゅわん自己でポン！
ＤＳ#3　２枚組１，９８０円税別（ファミリースタジアム／きゅわんぶらあ自己中心派　他）

平安妖怪伝・ランダーの冒険・うさ雀と３大ゲームで遊びまくれ。
ＤＳ#ＳＰ　３枚組３，９８０円税別（平安妖怪伝／ランダーの冒険／うさ雀　他）

連載ＡＶＧラルバ３いよいよ完結！！ディアブロ、ワルキューレもよろしく。
ＤＳ#4　２枚組１，９８０円税別（ワルキューレの冒険／ディアブロ／ＥＧＧＹ／ラルバ３　他）

菅井きん絶賛のお料理Ａ・ＲＰＧ、その他いろいろ！
ＤＳ#ＳＰ２　４枚組４，８００円税別（スーパーコックス／首斬り館／ファンタジー３　他）

３大先取りプレイ！ハイディフォス・銀河・カオスエンジェルス。
ＤＳ#5　３枚組１，９４０円税別（ハイディフォス・銀河・カオスエンジェルス　他）

超本格派ＲＰＧランダー第２弾とＡＶＧを越えるドラマティックゲームで驚天動地！
ＤＳ#ＳＰ３　３枚組３，８８０円税別（ランダーの冒険・サムライキング・メガスオンＺ・神の聖都　他）

ガンダム・天使たちの午後III・赤川次郎でエキサイティングな体験。
ＤＳ#6　２枚組１，９４０円税別（ガンダムＭＳフィールド　他）

縦スクロール・横スクロール・地上マップでくりひろげられるアクションＲＰＧ！
魔王ゴルベリアス　ＲＯＭカートリッジ５，９００円税別

縦スクロール・横スクロール・地上マップでくりひろげられる真アクションＲＰＧだ！
真・魔王ゴルベリアス　３枚数組７，８００円税別

ラビリンス・シューティングだっっ！
ガーティック　ＲＯＭカートリッジ４，９００円税別

※魔王ゴルベリアス、ガーディック以外はＭＳＸ２／２＋でないと、うごきません。

◎ＤＳを一度に５本以上注文するとコンパイル特製オリジナルＤＳテレカをプレゼントするぞ！これで君も“幸せいっぱい　夢いっぱい”だぁぁぁ！

通信販売の方法

その一
現金書留か定額為替で、商品の定価＋消費税３％と送料２１０円（速達希望の人は４２０円）を、君の持っているＭＳＸ２、ＭＳＸ２＋の機種名、住所、氏名、年齢、電話番号、欲しい商品名をきれいに読みやすく書いたものといっしょに
㈱コンパイル『通販ＱＵＥＥＮ』の係まで

その二
ハイテクゆうパックを使うこともできます。やり方は、欲しい商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振り込み用紙と料金を郵便局に差し出してください。１週間位で届きます。

株式会社　コンパイル
〒７３２　広島市南区大須賀町１７－５シャンボール広交２１０号